



## **TINDAKAN RASIONALITAS ORANG TUA DALAM MENSUPPORT REMAJA DALAM BERMAIN GAME ONLINE (STUDI KASUS: NAGARI GUGUAK KURANJI HILIR KECAMATAN SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN)**

**Rahmad Fadli Dianto<sup>1)</sup>, Sri Rahmadani<sup>2)</sup>, Hanafi Saputra<sup>3)</sup>**

<sup>1,2)</sup>Universitas PGRI Sumatera Barat

<sup>3)</sup>Universitas Negeri Padang

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang, akan tetapi tidak hanya sebatas media informasi saja tetapi juga telah merambah ke bidang game online. Akan tetapi pada Nagari Guguak Kuranji hilir ditemukan adanya orang tua yang mendukung atau mensupport anaknya dalam bermain game online. Dukungan ini disebabkan karena adanya dampak positif yang timbul akibat bermain game online. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bentuk tindakan rasionalitas orang tua dalam mensupport remaja dalam bermain game online di Nagari Guguak Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. Pendekatan yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif dengan jumlah informan 22 orang diambil melalui teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara mendalam dan studi dokumen, adapun teknik analisis data yang digunakan yakni model Milles dan Huberman yaitu melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori tindakan sosial dari Max Weber. Teori tindakan sosial yaitu tindakan yang dilakukan oleh seorang individu yang memiliki sebuah makna dan tujuan bagi dirinya (yang melakukan) dan diarahkan kepada tindakan bagi orang lain. Hasil penelitian menunjukkan ada lima bentuk dukungan utama yang diteliti adalah pemberian handphone, dukungan finansial untuk turnamen game online, mengizinkan penggunaan warung sebagai tempat bermain game online, memberikan pengawasan terhadap anak dalam bermain game online, dan mengingatkan tentang prioritas pendidikan. Tindakan rasionalitas orang tua dalam mendukung remaja bermain game online mencerminkan upaya mereka menggabungkan dunia digital dengan pembelajaran dan pengembangan pribadi. Sehingga menegaskan bahwa dukungan orang tua tidak hanya tentang pengawasan, tetapi juga tentang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berkembang dalam lingkungan pertemanan anak mereka.

**Kata Kunci:** Game Online, Remaja, Tindakan Rasionalitas.

---

\*Correspondence Address : rahmadfadliyanto@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v10i11.2023. 5201-5207

© 2023UM-Tapsel Press

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah memberikan fenomena luar biasa dalam bidang internet. Perkembangan teknologi bukan hanya dinikmati oleh sekelompok orang atau sekelompok umur melainkan dialami oleh semua kelompok umur baik dari anak-anak maupun sampai pada orang dewasa. Ada kelebihan dari kemajuan teknologi seperti internet yaitu dengan mudah untuk mendapatkan berita, pengetahuan sampai bisa berkomunikasi dengan orang lain yang berada jauh. Masyarakat membutuhkan sesuatu agar dapat menerima informasi secara cepat. Hal tersebut bisa kita dapatkan dengan menggunakan internet, kemudian hal ini yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang. Demikian juga dengan game online, dia menjadi sebuah fenomena yang sangat luar biasa dari kemajuan internet yang ada (Suplig, 2017:178).

Menurut (Surbakti, 2017:29) game online dapat dilihat sebagai cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda dan pelajar. Pada saat ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di kota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis game online. Mulai dari game online yang ber-genre Perang, Balapan, dan Olahraga. Game memiliki aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.

Menurut Aji dalam (Firdaus, 2018:172) Game online merupakan suatu jenis permainan yang membutuhkan jaringan internet untuk memainkannya. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online yaitu dapat menyebabkan anak menjadi malas belajar karena pada dasarnya game online itu memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan pada anak. Game online juga membawa dampak yang besar. Pelajar yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain game online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan game online yang di mainkannya, dan memiliki ketagihan tersendiri. Kecanduan akibat game online ini tentunya berdampak negatif bagi anak-anak baik yang masih usia sekolah maupun sudah lulus sekolah (Nugrananda Janttaka, 2020:134).

Di sisi lain, menurut (Putra, 2019:103) dampak positif yang muncul dari game online adalah dapat menambah relasi dan menambah perteman, sebagai media refreshing untuk menghilangkan stres, melatih disiplin dan komunikasi dalam melakukan kerja sama, meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris. Selain itu menurut (Ismi & Akmal, 2020:5) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa siswa memanfaatkan game online untuk peluang bisnis dan mendapatkan penghasilan tambahan. Siswa bermain game online membutuhkan paket internet. Oleh karena itu mereka memperjual belikan akun game online mereka untuk mendapatkan uang tambahan dan membeli paket internet tanpa meminta kepada orang tua.

Berdasarkan data yang telah di peroleh oleh peneliti melalui hasil wawancara. Diketahui bahwa di nagari guguk kuranji hilir ditemukan 11 remaja yang dapat menghasilkan uang melalui game online. Adapun game

online yang dimainkan oleh 1 remaja ini yaitu 5 remaja yang bermain game mobile legends dan 6 remaja bermain game free fire. Terdapat beberapa cara yang dilakukan oleh 11 remaja ini dalam mendapatkan uang melalui game online yaitu pertama, dengan menjual akun game online. Kedua, mengikuti turnamen online dan offline. Ketiga, menjadi penjoki atau meningkatkan akun game orang lain.

Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dan sangat berpengaruh bagi pendidikan anak-anak (Wahib A, 2015:2). Pada dasarnya hampir semua orang tua menganggap game online sebagai hal yang negatif. Namun di Nagari Guguak Kuranji hilir ditemukan adanya orang tua yang mendukung anaknya dalam bermain game online. Dukungan ini disebabkan karena adanya dampak positif yang timbul akibat bermain game online. Sehingga dampak positif inilah yang akhirnya merubah pandangan orang tua terhadap game online. Berdasarkan fenomena tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bentuk tindakan rasionalitas orang tua dalam mensupport remaja dalam bermain game online di Nagari Guguak Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.

#### **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang dikaji adapun metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:9-10) metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan dari observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi

fenomena, dan menemukan hipotesis, sedangkan tipe penelitian bersifat deskriptif adalah penelitian yang memaparkan tentang fenomena sosial tertentu, baik tunggal maupun jamak (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018:84). Informan dalam penelitian ini berjumlah 22 orang yang di ambil dengan teknik purposive sampling dan unit analisis dalam penelitian ini adalah individu. Jenis data digunakan yakni data primer berupa jenis game online yang dimainkan oleh remaja di Nagari Guguak Kuranji Hilir, data keuntungan seperti apa yang diperoleh oleh remaja di Nagari Guguak Kuranji Hilir melalui bermain game online. Sedangkan data sekunder berupa daftar nama-nama remaja di nagari guguak kuranji hilir, rekapitulasi penduduk Nagari Guguak Kuranji Hilir tahun 2022.

Metode pengumpulan data yang digunakan yakni observasi digunakan untuk mengetahui berapa remaja yang bermain game online dan berapa jumlah remaja yang menghasilkan uang dari game online, serta untuk mengetahui pandangan orang tua mereka terhadap game online, wawancara mendalam digunakan untuk berbicara strategi pengasuhan yang mereka terapkan dalam mengelola waktu bermain anak-anak, menentukan jenis permainan yang sesuai usia, dan memfasilitasi interaksi yang sehat dalam lingkungan daring, dan bagaimana bentuk dukungan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak mereka. Serta studi dokumen yakni data remaja yang bermain game online, data remaja yang menghasilkan uang melalui game online bukti transfer pembayaran uang joki, dan bukti transfer uang hadiah turnamen. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan model Milles dan Huberman yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Namun, kehadiran game online juga membawa tantangan baru bagi orang tua dalam menjaga keseimbangan antara hiburan digital dengan perkembangan optimal anak-anak mereka. Melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk menggali lebih dalam mengenai tindakan rasionalitas yang diambil oleh orang tua dalam mendukung anak-anak mereka dalam bermain game online. Salah satunya adanya fenomena di mana sejumlah remaja mampu menghasilkan uang melalui partisipasi dalam turnamen game online menggambarkan perubahan dalam cara remaja berinteraksi dengan dunia game, di mana aktivitas bermain game tidak lagi hanya sekedar hiburan, tetapi juga dapat menjadi sumber pendapatan yang signifikan. Remaja yang memiliki keterampilan dan bakat dalam bermain game tertentu, terutama dalam game kompetitif, mampu meraih kesempatan untuk mengikuti turnamen berbagai skala dan tingkat kompetisi.

Hasil penelitian ini juga menggambarkan perubahan signifikan dalam pandangan orang tua terhadap anak-anak mereka yang mampu menghasilkan uang melalui game online. Tradisionalnya, pandangan umum terhadap bermain game cenderung bersifat negatif, dianggap hanya sebagai bentuk hiburan yang tidak berkontribusi secara positif pada perkembangan anak. Namun, melalui temuan penelitian ini, terlihat bahwa sebagian orang tua mengalami pergeseran pandangan yang lebih positif. Orang tua yang mengizinkan anak-anak bermain game online cenderung mengambil pendekatan yang seimbang. Mereka mengajarkan anak-anak tentang manajemen waktu yang baik, mengenalkan batasan waktu bermain, dan merangsang anak untuk menjaga keseimbangan antara bermain game dengan aktivitas lainnya seperti pendidikan, olahraga, dan interaksi

sosial. Mereka mungkin juga berinteraksi dengan anak-anak dalam game atau berdiskusi tentang konten yang dimainkan untuk memastikan pengalaman yang positif.

### 1. Dukungan Orang Tua Terhadap Anak Yang Bermain Game Online

Tindakan sosial menurut Max Weber ialah tindakan yang dilakukan seorang individu memiliki sebuah makna dan tujuan bagi dirinya (yang melakukan) dan kemudian tindakan tersebut diarahkan kepada orang lain (Putra, 2020:7). Tindakan sosial menurut Max Weber mengacu pada perilaku individu yang memiliki makna dan tujuan internal yang relevan bagi pelaku tindakan tersebut.

#### A. Dukungan Materi

Dukungan materi (tangible assistance), yaitu suatu dukungan dan bantuan penuh dari keluarga. Contoh dukungan materi yaitu dalam memberikan bantuan tenaga, dana dan pemberian barang-barang, maupun meluangkan waktu untuk membantu melayani serta mendengarkan anggota keluarga dalam menyampaikan pesannya. Orang tua menilai game online ini dapat di manfaatkan oleh anak mereka untuk menghasilkan uang. Sehingga orang tua menganggap game online saat ini tidak hanya sebatas sebuah permainan, namun game online sudah menjadi sebuah platform yang dapat di manfaatkan untuk menghasilkan uang.

Selain itu karena bermain game online dapat membuka kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai orang dari berbagai latar belakang, termasuk mereka yang mungkin memiliki posisi atau koneksi yang relevan dengan lapangan pekerjaan tertentu. Selain itu, game online juga menjadi sarana untuk mencari teman dengan kepentingan yang lebih luas

Penting untuk dicatat bahwa pandangan positif ini sering diimbangi dengan kesadaran tentang pentingnya pengawasan dan pengaturan waktu bermain yang tepat. Orang tua yang mendukung anak-anak bermain game online juga akan memastikan bahwa anak-anak mereka menghormati batas waktu, menjaga keseimbangan dengan kegiatan lain, dan tetap aman dalam lingkungan virtual.

#### **B. Dukungan Emosional**

Dukungan emosional mencakup ungkapan empati, kepedulian dan perhatian terhadap orang yang bersangkutan, misalnya, penegasan, reward, pujian, dan sebagainya. Dalam hal ini, orang tua berperan sebagai pengawas yang memastikan bahwa anak tidak terlalu larut dalam permainan dan menjaga keseimbangan antara aktivitas online dan tugas-tugas lainnya. Tindakan ini mencerminkan kepedulian mendalam yang disertai dengan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan hidup anak.

Dengan memberikan pengingat dan batasan waktu, orang tua tidak hanya memberikan panduan praktis kepada anak, tetapi juga mengajarkan mereka tentang manajemen waktu dan tanggung jawab. Dengan memberikan pengawasan terhadap waktu bermain game online, orang tua berperan dalam memastikan bahwa anak-anak tidak mengalami kecanduan atau ketergantungan yang berpotensi merugikan. Dukungan orang tua dalam hal ini melibatkan pendekatan proaktif dalam membentuk perilaku anak terkait penggunaan teknologi dan mengajarkan nilai-nilai penting terkait tanggung jawab, disiplin, dan pengelolaan waktu.

## **2. Alasan Orang Tua Dalam Mendukung Anak Untuk Bermain Game Online**

A. Bermain game online dapat membuat anak lebih mudah untuk

berbaur atau menjalin hubungan pertemanan dengan teman sebaya mereka. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan handphone, salah satunya yaitu handphone dapat dimanfaatkan untuk bermain game online. Jika orang tua tidak mengizinkan atau mendukung anaknya untuk bermain game online, maka orang tua merasa anaknya ketinggalan dalam segi pergaulan dengan teman sebayanya. Batasan yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya yaitu berupa waktu bermain game online. Dalam sehari waktu yang dihabiskan anaknya untuk bermain game online bisa sampai 3 jam. Sebelum bermain game online anak remaja harus menyelesaikan tugasnya terlebih dahulu, baik itu tugas di sekolah maupun tugas di rumah. Hal ini menandakan adanya pengawasan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya dalam bermain game online.

B. Dimanfaatkan untuk menghasilkan uang. Uang tersebut juga dapat digunakan untuk biaya yang tidak terduga, seperti biaya photocopy dan paket internet.

Tindakan rasionalitas yang muncul dalam fenomena orang tua yang mendukung anaknya dalam bermain game online yaitu tindakan rasionalitas nilai. Tindakan rasionalitas nilai adalah suatu tindakan rasional yang didasari nilai, dilakukan dengan tujuan yang ada kaitannya dengan nilai-nilai yang diyakini oleh diri sendiri tanpa memperhitungkan prospek-prospek yang ada kaitannya dengan berhasil atau gagalnya sebuah tindakan yang dilakukan tersebut. Setiap individu memiliki sudut pandangnya sendiri dalam menilai sesuatu. Ketika akan melakukan sebuah tindakan yang didasari oleh nilai yang diyakini oleh diri sendiri, maka akan menghasilkan pilihan tindakan yang berbeda pula. Mereka melihat bermain game online sebagai kesempatan bagi anak-anak untuk

mengembangkan berbagai keterampilan dan mengalami pengalaman positif. Salah satu aspek positif yang ditekankan adalah pengembangan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, analisis, dan pemikiran strategis, yang dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan permainan yang menantang.

## SIMPULAN

Penelitian ini menginvestigasi tindakan rasionalitas yang dilakukan oleh orang tua dalam mendukung remaja dalam bermain game online. Lima bentuk dukungan utama yang diteliti adalah pemberian handphone, dukungan finansial untuk turnamen game online, mengizinkan penggunaan warung sebagai tempat bermain game online, memberikan pengawasan terhadap anak dalam bermain game online, dan mengingatkan tentang prioritas pendidikan. Dukungan dalam bentuk pemberian handphone untuk bermain game online sekaligus belajar menunjukkan upaya orang tua dalam mengintegrasikan aktivitas yang diminati anak-anak dengan kebutuhan pendidikan mereka.

Selanjutnya, dukungan keuangan yang diberikan untuk turnamen game online menggambarkan komitmen orang tua dalam memfasilitasi partisipasi anak-anak dalam kompetisi yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, kompetitif, dan kerja sama dalam sebuah tim. Kesimpulannya, tindakan rasionalitas orang tua dalam mendukung remaja untuk bermain game online mencerminkan upaya mereka untuk menggabungkan antara dunia digital dengan pembelajaran dan pengembangan pribadi. Pendekatan ini menegaskan bahwa dukungan orang tua tidak hanya tentang pengawasan, tetapi juga tentang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berkembang dalam lingkungan pertemanan anak mereka. Dengan mempertimbangkan

aspek hiburan, pendidikan, dan pengawasan secara bersamaan, orang tua memainkan peran penting dalam membantu remaja mengelola pengalaman mereka dalam dunia game online dengan bijaksana.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada kedua dosen yang telah membimbing saya dengan sangat luar biasa sampai dengan saat ini. Terima kasih saya ucapkan kepada masyarakat Nagari Guguak Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman yang telah membantu saya untuk ikut berpartisipasi sebagai informan penelitian dalam penelitian ini. Terima kasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah mensupport di dalam penelitian saya yakni, keluarga, sahabat, dan teman-teman FISHUIM prodi Sosiologi Universitas PGRI Sumatera Barat 2019.

## DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-181.
- Ismi, N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132-141.
- Putra, A., & Suryadinata, S. (2020). Menelaah Fenomena Klitih di Yogyakarta Dalam Perspektif Tindakan Sosial dan Perubahan Sosial Max Weber. *Asketik*, 4(1), 1-21.
- Putra, F. F. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98-103.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif (M. S. Sofia Yustiyani Suryandari, S.E. (ed.); Edisi ke t). ALFABETA, CV.

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.

Wahib A. (2015). Konsep Orang Tua Dalam Membangun Kepribadian Anak. *Jurnal Paradigma*, 2(1), 2406-9787.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83-90.